NES–L9–FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

elite™

INSTRUCTION MANUAL

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Elite Systems Ltd,
Anchor House, Anchor Road,
Aldridge, Walsall, West Midlands,
WS9 8PW.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value, always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING: GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

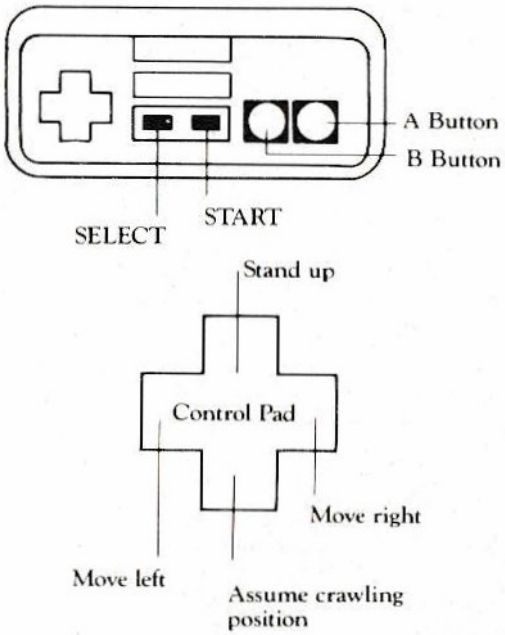
Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruik zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

INTRODUCTION

From deep within Mordroc's Castle, a foul stench rose up to mix with the cold, damp midnight air; the telltale sign of the evil wizard's pet fire-breathing dragon, Singe; the reeking breath of the beast that guarded the Princess Daphne in the dark and deadly caves far below the surface. Dirk the Daring walked steadily toward the castle gate. He felt no fear. Fear was for cowards, not the most courageous knight in the land. No other would dare enter this perilous castle where Mordroc had imprisoned the helpless princess. But then, no other could match Dirk's unrelenting love for the beautiful Princess Daphne. There was no other possible course of action. Now was the time for heroes. Now was the time to enter the Dragon's Lair.

HOW TO USE THE CONTROLLER

Dragon's Lair is a 1 and 2 player Game Pak



Option Screen

Control Pad: *Push up or down to highlight a selection.*

SELECT Button: *Push to change the highlighted option.*
- *1 or 2 player game mode.*
- *With or without music.*

START Button: *Push to begin the game with the chosen options.*

Game Screen

A Button: *Push to throw weapons.*
Push rapidly to float on the Dragon's Breath (in the Gold Mines).

B Button: • *Push briefly for a short jump.*
• *Push and hold for a long jump.*

A + B Button: *Push to jump and throw weapons at the same time.*

START Button: *Push to activate the candle.*

SELECT Button: *Push to pause the game (any other key restarts the game).*

Control Pad: • *Push up to stand up.*
• *Push down to assume a crawling position.*
• *Push right to move forward.*
• *Push left to move backward.*

HOW TO PLAY THE GAME

Dragon's Lair takes place in Mordroc's Castle which is filled with evil monsters and treacherous passageways. The game consists of 8 main areas of play representing different parts of the castle. The object of the game is to lead our hero, Dirk the Daring, through the castle in search of Singe who is guarding the Princess Daphne. Along the way you can gain points by overcoming the many deadly obstacles that block your path, while gathering all the gold and other valuable objects you find along the way.

To start the game, insert the game cartridge into your NES® unit and turn the power on. Two Title Screens will appear followed by the Dragon's Lair Option Screen. Use the Control Pad to highlight the desired option and press the SELECT Button to change the option. The game can be played by one player or by two players alternating turns. In addition you can choose to play the game with or without music (you cannot turn off the sound effects). After you have selected your options, press the START Button to shift to the Game Screen where you can begin playing the game.

The Status Panel

At the top of the Game Screen you will find the Status Panel. This panel keeps track of each player's score, the number of lives Dirk has left (he begins the game with 5 lives), the amount of gold he has accumulated, his Candle's strength, (represented by the "C" bar meter), and his Energy level (represented by the "E" bar meter).

The Lettered Blocks

Dirk will often come across lettered blocks as he journeys through the castle. These blocks represent different kinds of weapons and other valuable items. To get control of a block, he must simply touch it with any part of his body (note: it is not always advantageous for Dirk to grab a block). The various lettered blocks and their meanings are as follows:

A	Axes	L	Life
D	Daggers	P	Points
F	Fireballs	C	Candles
E	Energy	G	Gold

If Dirk touches a weapon block, the new weapon will replace his old weapon. The Life blocks give him one additional life, the Candle blocks replenish his candle power, and the Energy blocks replenish his energy level. Collecting Gold blocks gives him points when he reaches one of the Gold bonus screens. Collecting point blocks adds to his overall point total.

Playing the Game

The action takes place in 8 areas of the castle including the 4 main levels of play:

1. **The Drawbridge**
2. **The Entrance Hall (Level 1)**
3. **The Treasury**
4. **The Elevator Shaft**
5. **The Dungeon**
6. **The Gold Mines (Level 2)**
7. **The Hall of the Grim Reaper (Level 3)**
8. **Singe's Cavern (Level 4)**

The Drawbridge

The game begins on the drawbridge outside the Castle walls. Dirk must first cross the drawbridge to enter the castle. He can throw his weapon by pressing the A Button, jump by pressing the B Button, and walk or crawl by pressing the Control Pad. He must try to defeat his enemies while avoiding being hit by them. Some enemies can only cause him to lose energy (if he loses all his energy, he will lose one life), while others can kill him with a single lethal blow.

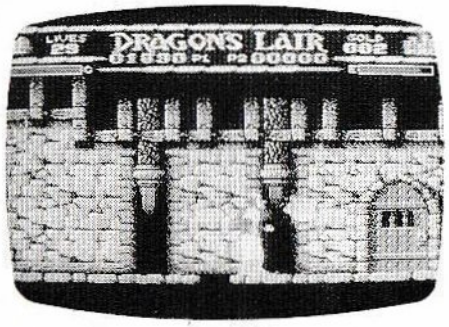
The Gold Bonus Screen

If Dirk makes it across the drawbridge and through the castle gate, the Game Screen will switch to the Gold Bonus Screen. This screen will add up any gold bonus points he has earned in the first level. The Gold Bonus Screen will re-appear at the end of each level.

The Entrance Hall and the Treasury

After the gold bonus is totaled, the action shifts to the Entrance Hall which begins the first main level of play. There are many deadly obstacles in this level,

including poisonous snakes, and rising and falling gateways. The Floating Lizard King appears for the first time in this level. The Lizard King must be defeated before he touches Dirk or this evil character will take all of our hero's gold and store it in the castle's Treasury. To reclaim his gold, Dirk must find the Treasury by taking the correct exit off the Elevator (described below). Once inside the Treasury, Dirk must quickly drive the Lizard King back by hitting him with his weapon and crawl under him to get to the gold while it is still visible. If Dirk is touched by the Lizard King in the Treasury, he will lose one life.



The Elevator Shaft

After Dirk has cleared the Entrance Hall level and his gold bonus is added up, the screen will shift to the Elevator Shaft. The Platform Dirk is standing on will descend deep into the castle stopping at different floors. To find new and unexplored parts of the castle, Dirk must choose the correct exit from the Elevator. Once he jumps off the Elevator platform and enters a level, he can not return to the Elevator until he clears the appropriate level. Therefore, if he chooses incorrectly he will return to a previously explored area of the castle and will have to battle his way forward once again. Beware the falling masonry.

The Dungeon

If Dirk chooses the wrong exit off the elevator, then he may end up in the Dungeon. Dirk cannot escape until he has killed all but one of the prisoners who are trying to kill him. The gates will open once this is achieved and Dirk is free, until next time.

The Gold Mines

To move on to Level 2, Dirk must exit the Elevator into the Gold Mines. This level is filled with blood sucking vampire bats and moving blocks that obstruct Dirk's progress. There are also many dangerous moving platforms and bridges that he must safely cross to complete his quest. At the end of the Gold Mines, Dirk must defeat the vicious Mining Car Trolls to advance to the next level.

The Dragon's Breath

On his journey through the mines, Dirk will encounter the Great Abyss where mighty gusts of Singe's Dragon Breath rise up from the Caverns deep beneath the castle. The only way for Dirk to cross this crevasse is to ride a powerful blast of Dragon's Breath. Dirk can only do this by jumping into the abyss at the right time while pushing the A Button rapidly to flap his arms and legs in order to ride a gust of dragon's breath up to a safe place.

The Candle

There is an area of the Gold Mines that is in complete darkness. To light up this section of the mines, Dirk must activate his candle by pressing the START Button. Remember, it is important that Dirk uses the candle power sparingly, as it has only a limited amount of energy (the candle's energy level is shown by the "C" bar meter in the Status Panel at the top of the Game Screen).

The Hall of the Grim Reaper

If Dirk makes it out of the Gold Mines alive, he must next find the correct Elevator exit for Level 3, the Hall of the Grim Reaper. This level is full of dangerous collapsing floors and moving platforms which make Dirk's progress very difficult, There are also many deadly floating skulls and treacherous swinging wall pendulums that block his way. Even if Dirk is clever enough to survive this perilous Hall, he must still defeat the dreaded Grim Reaper before continuing on his journey.

Singe's Cavern

The final level of the game takes place in Singe's Cavern. These caves are covered with dragon's eggs that hatch to give birth to flying baby dragons. Beware of the foul gaseous waters that flow through the caves, they are poisonous to our hero, and also beware, the flying dragon dropping eggs. At the end of this level, Dirk will have a showdown with the fierce fire-breathing dragon, Singe. He must successfully battle this ferocious beast to win the game (remember first to recover any lost gold, as after you defeat Singe there will not be another chance to retrieve it from the Treasury).

Victory

If Dirk is victorious, the Game Screen will shift to the Gold Bonus Screen (10 x Normal Bonus) and then to the Congratulations Screen and the game will be over. If you have played exceptionally well, the screen will then switch to the High Score Input Screen. To input your name use the Control Pad to highlight the desired letters and press the A Button to store them at the bottom of the screen.

WINNING THE GAME

1) When fighting a majority of the enemies, it is advisable to move Dirk away from the enemy before starting his attack.

2) It is to Dirk's advantage to collect the axe and try to keep it throughout the game.

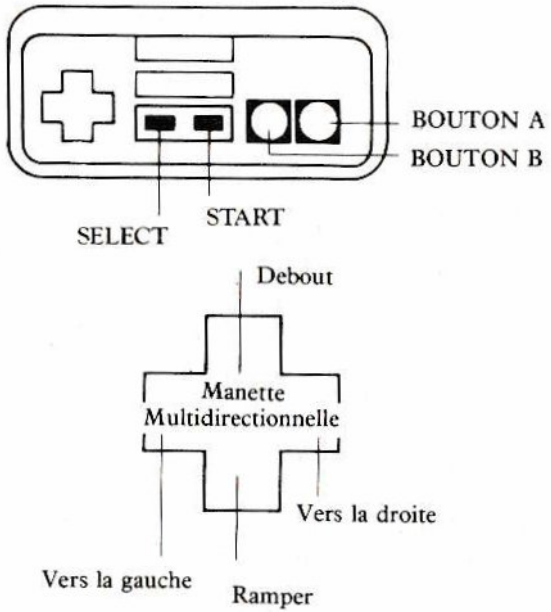
3) There are valuable hidden bonuses throughout the castle. They can only be found by using the candle.

Dragon's Lair™ is a trademark owned by Bluth Group, Ltd. All characters, audio, visuals and concept © 1990 Bluth Group, Ltd, used under license from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character designs © 1983 Don Bluth. All rights reserved. Dragon's Lair™ developed by Motivetime Ltd.

INTRODUCTION

Des profondeurs du Château de Mordroc monte une odeur nauséabonde qui se mêle à l'air froid et humide de la nuit; c'est ainsi que s'annonce l'animal de compagnie du sorcier, Singe, le dragon qui crache des flammes; c'est l'haleine pestilentielle du monstre gardien de la Princesse Daphné dans les caves sombres et mortelles, au plus profond des entrailles de la terre. Dirk the Daring (le Téméraire) se dirigeait d'un pas ferme vers les grilles du château. Il n'avait aucun sentiment de peur. La peur était réservée aux lâches, pas au plus courageux des chevaliers du pays. Nul autre n'oserait pénétrer dans ce redoutable château où Mordroc gardait prisonnière la pauvre princesse sans défense. Nul autre non plus ne pourrait porter un amour aussi absolu à la belle Princesse Daphné que Dirk. Il n'y avait aucune autre alternative. L'heure des héros avait sonné. Le moment d'entrer dans le Dragon's Lair, la tanière du dragon, était arrivé.

UTILISATION DE LA MANETTE



Ecran des options

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE: ***Appuyez sur la flèche haut ou bas pour faire une sélection.***

Bouton SELECT: ***Appuyez pour changer d'option.***

- ***Mode 1 ou 2 joueurs***
- ***Avec ou sans musique***

Bouton START: ***Appuyez pour commencer le jeu avec les options choisies.***

Ecran de jeu

BOUTON A: ***Appuyez pour lancer des armes. Appuyez rapidement pour être transporté par le souffle du Dragon (dans les mines d'or).***

BOUTON B: • ***Appuyez brièvement pour faire un petit saut.***

• ***Appuyez et maintenez-le enfoncé pour faire un saut plus long.***

BOUTONS A + B: ***Appuyez pour sauter et jeter des armes en même temps.***

Bouton START: ***Appuyez pour activer le flambeau.***

Bouton SELECT: ***Appuyez pour***

arrêter le jeu (toute autre touche fait redémarrer le jeu).

Manette Multidirectionnelle:

- *Appuyez vers le haut pour vous lever.*
- *Appuyez vers le bas pour ramper.*
- *Appuyez vers la droite pour avancer.*
- *Appuyez vers la gauche pour reculer.*

COMMENT JOUER

Dragon's Lair se déroule dans le Château de Mordroc qui grouille de monstres et recèle de passages dangereux. Le jeu consiste en 8 principaux niveaux qui représentent les différentes parties du château. L'objectif du jeu est de mener notre héros, Dirk the Daring, dans tout le château à la recherche de Singe, le cerbère de la Princesse Daphné. Tout le long du jeu vous pouvez gagner des points en surmontant les multiples obstacles mortels qui vous barrent le passage, tandis que vous ramassez tout l'or et les objets de valeur se trouvant sur votre chemin.

Pour lancer le jeu, insérez la cartouche de jeu dans votre unité NES® et allumez votre ordinateur. Deux écrans Titre apparaissent suivis de l'écran des options Dragon's Lair. A l'aide de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, choisissez l'option désirée et appuyez sur le bouton SELECT pour changer d'option. Il est possible de jouer seul ou avec un autre joueur en alternant les tours, et avec ou sans musique (vous ne pouvez pas désactiver les effets sonores). Après avoir sélectionné vos options, appuyez sur le bouton START pour passer à l'écran de jeu et vous pouvez commencer à jouer.

Le panneau de situation

Le panneau de situation se trouve en haut de l'écran de jeu. Il mémorise le score de chaque joueur, le nombre de vies restant à Dirk (le jeu commence avec 5 vies), la quantité d'or qu'il a accumulée, la puissance de son flambeau (représentée par la barre "C") et son niveau d'énergie (représenté par la barre "E").

Les blocs de lettres

Dirk traversera souvent des blocs de lettres durant son

périple dans le château. Ces blocs représentent différents types d'armes et autres objets précieux. Pour contrôler un bloc, il doit simplement le toucher avec une partie de son corps (remarque: Dirk n'aura pas toujours intérêt à s'emparer d'un bloc). Les différents blocs de lettres et leur signification sont les suivants:

A	Haches	L	Vie
D	Dagues	P	Points
F	Bombes	C	Flambeaux
E	Energie	G	Or

Si Dirk touche un bloc d'armes, la nouvelle arme remplace l'ancienne. Le bloc Vie lui donne une vie supplémentaire, le bloc Flambeau redonne de la puissance à son flambeau et le bloc Energie fait remonter son niveau d'énergie. Il obtient des points en ramassant des blocs Or lorsqu'il passe à un des écrans de bonification or. Les points de blocs obtenus viennent s'ajouter à son total de points.

Le jeu

L'action se situe dans 8 endroits du château y compris les 4 niveaux de jeu:

1. **Le pont-levis**
2. **Le hall d'entrée (niveau 1)**
3. **La salle des trésors**
4. **Le monte-charge**
5. **Le cachot**
6. **Les mines d'or (niveau 2)**
7. **L'antre du Faucheur (niveau 3)**
8. **La caverne de Singe (niveau 4)**

Le pont-levis

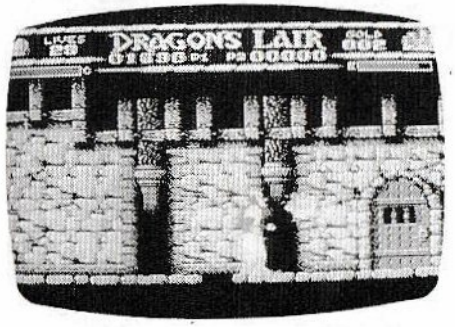
Le jeu démarre sur le pont-levis, à l'extérieur des remparts du château. Dirk doit tout d'abord traverser le pont-levis pour pénétrer dans le château. Il peut jeter son arme en appuyant sur le BOUTON A, sauter en appuyant sur le BOUTON B et marcher ou ramper en appuyant sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. Il doit essayer de battre ses ennemis tout en évitant d'être touché par eux. Certains ennemis ne peuvent que lui faire perdre de l'énergie (si toute son énergie disparaît, il perd une vie), tandis que d'autres peuvent le tuer d'un seul coup.

L'écran Gold Bonus (Bonification or)

Si Dirk arrive à traverser le pont-levis et à franchir les grilles du château, l'écran de jeu passe à l'écran de bonification or. Cet écran additionne tous les points de bonification or qu'il a obtenus dans le premier niveau. L'écran Gold Bonus réapparaît à la fin de chaque niveau.

Le hall d'entrée et la salle des trésors

Une fois les points de bonification or totalisés, l'ecran passe au Hall d'entrée qui amorce le premier niveau principal du jeu. Il y a de nombreux obstacles mortels dans ce niveau, comme par exemple des serpents venimeux et des portes qui se lèvent et retombent tel un couperet. Le Floating Lizard King (Roi lézard flottant) apparaît pour la première fois à ce niveau. Le Lizard King doit être vaincu avant qu'il ne touche Dirk, sinon ce personnage diabolique prendra à notre héros tout son or et le stockera dans la salle des trésors du château. Pour récupérer son or, Dirk doit trouver la salle des trésors en prenant la bonne direction depuis le monte-charge (voir ci-dessous). Une fois à l'intérieur de la salle des trésors, Dirk doit rapidement repousser le Lizard King en le frappant avec son arme et ramper en dessous de lui pour attraper l'or, tant que celui-ci est encore visible. Si Dirk est touché par le Lizard King dans la salle des trésors, il perd une vie.



Une fois que Dirk a passé avec succès le niveau du Hall d'entrée et que ses points de bonification or se sont ajoutés, l'écran passe au monte-charge. La plate-forme sur laquelle se trouve Dirk descendra dans les profondeurs du château en s'arrêtant à différents étages. Pour trouver de nouvelles parties du château, encore inexplorées, Dirk doit choisir la bonne sortie en sortant du monte-charge. Après avoir bondi de la plate-forme du monte-charge et accédé à un niveau, il ne peut retourner au monte-charge tant qu'il n'a pas terminé le niveau approprié.

Par conséquent, s'il fait un choix incorrect, il retourne à une zone déjà explorée du château et devra refaire le même chemin pour reprendre là où il en était resté. Prenez garde à la chute d'objets de maçonnerie.

Les mines d'or

Pour passer au Niveau 2, Dirk doit sortir du monte-charge dans les mines d'or. Ce niveau est rempli de chauves-souris sanguinaires et de blocs en mouvement qui empêchent Dirk d'avancer. Il y a aussi un grand nombre de plates-formes dangereuses et mobiles et des ponts qu'il doit traverser pour terminer sa quête. A la fin de la séquence des mines d'or, Dirk doit vaincre les abominables Mining Car Trolls (Trolls des mines) pour passer au niveau suivant.

Le souffle du dragon

Lors de son voyage dans les mines, Dirk va se trouver devant le gouffre béant des cavernes profondes en dessous du château d'où arrivent les violentes rafales soufflées par le dragon. La seule façon pour Dirk de traverser cette crevasse est de "chevaucher" le souffle puissant du dragon. Il n'y parviendra qu'en sautant au bon moment dans l'abîme et en appuyant rapidement sur le BOUTON A pour faire des battements de bras et de jambes et gagner un lieu sûr.

Le cachot

Si Dirk choisit la mauvaise sortie, il peut se retrouver dans le cachot. Il ne pourra pas s'en échapper avant d'avoir tué tous les prisonniers qui essaient de l'abattre, à l'exception d'un seul. Les grilles s'ouvriront quand cette opération sera terminée et Dirk sera libre, jusqu'à la fois prochaine . . .

Le flambeau

Il y a un endroit, dans les mines d'or, complètement plongé dans l'obscurité. Pour l'éclairer, Dirk doit activer son flambeau en appuyant sur le bouton START. N'oubliez pas qu'il est important pour Dirk d'utiliser la puissance du flambeau avec parcimonie, car il a une quantité d'énergie limitée (le niveau d'énergie du flambeau est indiqué par la barre "C" dans le Panneau de Situation en haut de l'écran de jeu).

L'antre du Faucheur

Si Dirk sort vivant des mines d'or, il doit trouver la bonne sortie pour le Niveau 3, l'antre du Faucheur (= la Mort). Ce niveau est rempli de planchers qui s'effondrent et de plates-formes mobiles qui rendent la progression de Dirk très difficile. Il y a aussi un grand nombre de crânes qui flottent dans l'air et des parois basculantes qui lui barrent la route. Même si Dirk est assez rusé pour sortir vivant de cet antre très dangereux, il doit anéantir le faucheur tant redouté, pour continuer son voyage.

La caverne de Singe

Le niveau final du jeu se situe dans la caverne de Singe. Ces grottes sont recouvertes d'oeufs du dragon qu'il couve pour donner naissance à des bébés dragons volants. Faites attention aux eaux gazeuses fétides qui coulent dans les grottes, car elles risquent d'empoisonner notre héros, et prenez aussi garde au dragon volant qui lâche des oeufs. A la fin de ce niveau, Dirk affrontera directement Singe, le féroce dragon cracheur de feu. Il doit réussir à vaincre ce monstre pour gagner le jeu (pensez d'abord à récupérer tout l'or perdu, car après avoir battu Singe il n'y aura pas d'autre chance de le reprendre dans la salle des trésors).

Victoire

Si Dirk est vainqueur, l'écran de jeu passe à l'écran de bonification or (10 x bonus normal) puis à l'écran de félicitations: le jeu est alors terminé. Si vous avez joué

exceptionnellement bien, l'écran passe à celui des scores élevés. Pour entrer votre nom, utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour choisir les lettres désirées; appuyez sur le BOUTON A pour les enregister en bas de l'écran.

REMPORTER LA PARTIE

1) Dans le cas de combats avec une majorité d'ennemis, il est conseillé d'éloigner Dirk des ennemis avant de commencer son attaque.

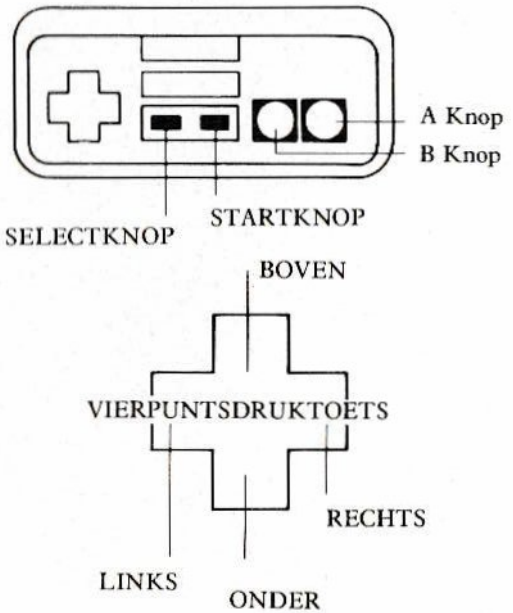
2) Il est de l'intérêt de Dirk de ramasser la hache et d'essayer de la garder tout au long du jeu.

3) Il y a des bonus de grande valeur cachés dans le château. Il ne peuvent être découverts qu'à l'aide du flambeau.

INLEIDING

Diep vanuit Mordroc's kasteel kwam een smerige stank omhoog, vermengd met koude, klamme middernachtslucht. De stank was afkomstig van Singe de boze tovenaar's favoriete vuurspuwende draak; het monster dat diep onder de grond in de donkere en dodelijke grotten de wacht hield over prinses Daphne. Onverstoorbaar liep Dirk de Onversaagde in de richting van de kasteelpoort. Hij had geen angst. Angst was iets voor lafaards, niet voor de meest onverschrokken ridder in het land. Geen ander zou dit gevaarlijke kasteel, waar Mordroc de hulpeloze prinses gevangen hield, durven betreden. Maar ja, er was dan ook geen ander die Dirk's onverminderde liefde voor de schone prinses Daphne kon evenaren. Hem restte slechtst één mogelijkheid. De tijd voor helden was aangebroken. De tijd om Dragon's Lair (het hol van de draak) binnen te gaan was daar.

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER



Voor het keuzemenu

Vierpuntsdruktoets: *Pijl naar boven, of pijl naar beneden om je keuze aan te geven.*

Selectknop: *Indrukken om de geselecteerde optie te veranderen.*

- *één of twee spelers*
- *met of zonder muziek*

Startknop: *Indrukken om het spel met de geselecteerde opties te beginnen.*

Voor het speelscherm

Knop A: *Indrukken om wapens te gooien.*
Snel achter elkaar indrukken om mee te drijven op de Dragon's Breath (adem van de draak) in de Gold Mines (goudmijnen).

Knop B: • *Kort indrukken om een kleine sprong te maken.*
• *Ingedrukt houden om een grote sprong te maken.*

A en B knop: *Tegelijkertijd indrukken om zowel te springen als wapens te gooien.*

Startknop: *Indrukken om de Candle (kaars) aan te steken.*

Selectknop: *Indrukken om het spel te onderbreken (Hervat*

het spel door een willekeurige toets in te drukken).

Vierpuntsdruktoets: • *Pijl naar boven om op te staan.*
• *Pijl naar beneden om een kruiphouding aan te nemen.*
• *Pijl naar rechts om vooruit te gaan.*
• *Pijl naar links om achteruit te gaan.*

HOE HET SPEL GESPEELD WORDT

Dragon's Lair speelt zich af in het kasteel van Mordroc, dat vol zit met kwaadaardige monsters en verraderlijke gangen. Het spel heeft acht basisspelsituaties die verschillende delen van het kasteel weergeven. Het doel van het spel is om onze held, Dirk de Onversaagde door het kasteel te voeren op zijn zoektocht naar Singe, die de wacht houdt over prinses Daphne. Je kunt onderweg punten behalen door de vele gevaarlijke hindernissen die je op je pad tegenkomt te overwinnen, en al het goud en ander kostbaar goed dat je onderweg vindt bijeen te brengen.

Je begint het spel door de spelcassette in je controldeck te stoppen en deze aan te zetten. Er verschijnen nu twee titelschermen, gevolgd door het Dragon's Lair keuzemenu. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de gewenste optie aan te geven; gebruik de selectknop om de optie te wijzigen. Het spel kan gespeeld worden met één of met twee, alkaar afwisselende, spelers. Je kunt bovendien bepalen of je met of zonder muziek wil spelen (je kunt echter niet de geluidseffecten afzetten). Als je besloten hebt met welke menu je gaat spelen, druk dan de startknop in. Daarmee schakel je over naar het speelscherm, vanwaar je het spel kunt beginnen.

De Status

Bovenaan het speelscherm vind je de status. Hierop worden de volgende dingen bijgehouden: de score van iedere speler; het aantal levens dat Dirk nog heeft (hij begint het spel met vijf levens); de hoeveelheid goud die hij heeft verzameld; het vermogen van zijn kaars (vertegenwoordigd door de 'C' graadmeter); en zijn energie-peil (vertegenwoordigd door de 'E' graadmeter).

De letterblokjes

Op zijn tocht door het kasteel zal Dirk regelmatig letterblokjes tegenkomen. De kubussen stellen verschillende soorten wapens en andere waardevolle voorwerpen voor. Het is niet moeilijk om een kubus te bemachtigen; het enige wat Dirk doen moet is het blokje met een deel van zijn lichaam aanraken (let op: het is niet altijd in Dirk's voordeel om een blokje in de wacht te slepen). De betekenissen van de diverse kubussen zijn als volgt:

A	Bijlen	L	Leven
D	Dolken	P	Punten
F	Vuurkogels	C	Kaars
E	Energie	G	Goud

Als Dirk een wapenblokje aanraakt, dan zal dit nieuwe wapen zijn oude wapen vervangen. De levensblokjes geven hem een extra leven, de kaarsblokjes vullen het vermogen van de kaars aan, en de energieblokjes brengen zijn energieniveau op peil. Bij het bereiken van een Gold Bonus (goudpremie) scherm zullen de bijeengebrachte goudblokjes hem punten opleveren. De bijeenverzamelde puntenblokjes dragen bij aan de totale puntentelling.

Hoe je het spel speelt

De handeling speelt zich af in acht gedeeltes van het kasteel, waaronder de vier fundamentele spellevels:

1. **De ophaalbrug**
2. **De entree zaal (level 1)**
3. **De Treasury**
4. **De liftschacht**
5. **De kerker**
6. **De goudmijnen (level 2)**
7. **De zaal des doods (level 3)**
8. **De grot van Singe (level 4)**

De ophaalbrug

Het spel begint buiten de kasteelmuren, op de ophaalbrug. Dirk moet eerst de ophaalbrug over vóór hij het kasteel kan binnengaan. Een druk op knop A laat Dirk zijn wapen gooien, een druk op knop B zal hem laten springen, en door op de pijltjestoets te drukken zal hij lopen of kruipen. Het is de bedoeling dat hij zijn vijanden verslaat zonder zelf getroffen te worden. Sommige van zijn vijanden kunnen alleen energieverlies veroorzaken (als hij al zijn energie verliest, raakt hij één leven kwijt); anderen zijn in staat hem in één klap te doden.

Het Gold Bonus (goudpremie) scherm

Als Dirk de ophaalbrug en de kasteelpoort heeft weten te passeren, zal het speelscherm overgaan naar het goudpremie scherm. Dit scherm telt alle goudpremie punten bij elkaar op die Dirk tijdens het eerste level behaald heeft. Het groudpremie scherm verschijnt aan het einde van ieder level opnieuw.

De entree zaal en de Treasury

Als de goudpremie berekend is, verplaatst de handeling zich naar de entree zaal waar het eerste spellevel van start gaat. Er is een groot aantal levensgevaarlijke hindernissen in dit level, waaronder giftige slangen en op-en neergaande poorten. De zwevende hagedissekoning verschijnt voor het eerst tijdens dit level. De hagedissenkoning moet verslagen worden vóórdat hij kans ziet Dirk aan te raken, anders zal deze slechterik al het goud van onze held afnemen en opslaan in de schatkamer van het kasteel. Als Dirk zijn goud terug wil winnen, zal hij de schatkamer moeten vinden door met de lift de juiste verdieping te bereiken (zie hieronder). Als Dirk eenmaal de schatkamer binnen is, zal hij de hagedissekoning vlot moeten verdrijven door hem met zijn wapen te treffen. Vervolgens moet hij onder hem door zien te kruipen, zodat hij het goud te pakken kan krijgen als het nog zichtbaar is. Als Dirk in de schatkamer door de hagedissekonig wordt aangeraakt, verliest hij één leven.

De liftschacht

Als Dirk het level van de entree zaal heeft doorlopen en zijn goudpremie is berekend, zal het scherm overgaan naar de liftschacht. Het platform waarop Dirk zich bevindt daalt diep omlaag, het kasteel in, en stopt op meerdere verdiepingen. Om de onbekende, onverkende delen van hat kasteel te bereiken, zal Dirk de juiste verdieping moeten kiezen. Als hij de lift eenmaal verlaten heeft en een bepaald level is binnengegaan, zal hij eerst dat niveau moeten doorlopen voor hij naar de lift kan terugkeren. Dit betekent dat hij, bij de verkeerde keuze, terecht kan komen in een reeds verkend gedeelte van het kasteel, waar hij zich dan vervolgens opnieuw doorheen zal moeten werken. Pas op voor vallend metselwerk.

De kerker

Als Dirk een verkeerde verdieping kiest, kan het zijn dat hij in de kerker terecht komt. Dirk kan alleen hier vandaan ontsnappen als alle moordlustige gevangenen, op één na, door hem gedood worden. Zodra dit volbracht is gaan de deuren open en Dirk is vrij, totdat hij opnieuw in de kerker terechtkomt.

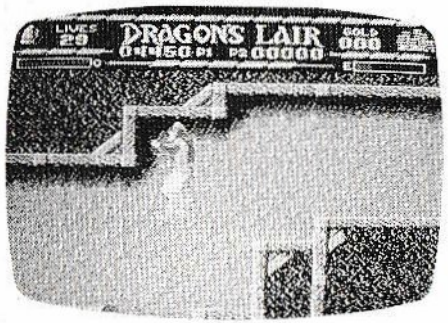
De goudmijnen

Om verder te gaan naar level 2 moet Dirk de lift verlaten bij de goudmijnen. Dit level zit vol met bloedzuigende vampiervleermuizen en schuivende blokken die Dirk's voortgang hinderen. Er is ook een groot aantal gevaarlijk bewegende platformen en bruggen, die hij voorzichtig moet oversteken als hij zijn speurtocht wil volbrengen. Wil Dirk het volgende level bereiken, dan moet hij aan het einde van de goudmijnen de boosaardige mijnwagentrollen verslaan.

De adem van de draak

Op zijn tocht door de mijnen zal Dirk de bodemloze afgrond aantreffen, vanwaar sterke

vleugen van Singe's drakenadem opstijgen uit de spelonken diep onker het kasteel. De enige manier waarop Dirk de rotskloof kan overbruggen is door zich mee te laten voeren op een krachtige stoot drakenadem. Hij kan dit alleen doen door op het juiste moment in de afgrond te springen, en (terwijl knop A snel achter elkaar wordt ingedrukt) zijn armen en benen als vleugels uit te slaan, en zo mee te drijven op een vlaag drakenadem, totdat hij een veilige plek heeft bereikt.



De kaars

Een bepaald gedeelte van de goudmijnen bevindt zich in totale duisternis. Om dit deel van de mijnen te verlichten moet Dirk zijn kaars aansteken, hetgeen gebeurt doordat de startknop wordt ingedrukt. Denk eraan, het is belangrijk dat Dirk het vermogen van de kaars met mate gebruikt, want er is maar een beperkte hoeveelheid energie beschikbaar (het energiepeil van de kaars wordt aangegeven door de 'C' graadmeter in de status bovenaan het speelscherm).

De zaal des doods

Als Dirk zonder kleerscheuren uit de goudmijnen weet te ontsnappen, zal hij vervolgens op zoek moeten naar de juiste liftverdieping voor level 3, de zaal des doods. Dit level heeft vele riskante ineenstortende vloeren en schuivende platforms die Dirk's voortgang bemoeilijken. Ook zijn er talrijke afgrijselijke zwevende doodskoppen en verraderlijk slingerende slopersballen die zijn weg blokkeren. Zelfs als Dirk slim genoeg is deze gevaarlijke zaal te overleven, zal hij ook de gevreesde dood zelf nog moeten verslaan, voordat hij zijn tocht kan voortzetten.

De grot van Singe

Het laatste level van het spel speelt zich af in het hol van Singe. De grotten zijn beladen

met drakeneieren die, wanneer ze uitkomen, vliegende babydraakjes voortbrengen. Pas op voor de smerige, dampende wateren die door de grotten stromen; ze zijn giftig voor onze held. Kijk ook uit voor de eieren die de vliegende draak regelmatig vallen laat. Aan het einde van dit level zal het tot een beslissend treffen tussen Dirk en de woeste vuurspuwende draak Singe komen. Het spel kan alleen gewonnen worden als Dirk een succesvolle strijd levert tegen het boosaardige monster (denk eraan om éérst eventueel verloren goud te heroveren, want als je Singe eenmaal verslagen hebt zal er geen gelegenheid meer zijn om het uit de schatkamer terug te halen).

De overwinning

Als Dirk zegeviert, zal het speelscherm overgaan naar het goudpremie scherm (10 x de normale premie), en vervolgens naar het Congratulations (felicitatie) scherm, waarmee het spel is afgelopen. Als je uitzonderlijk goed gespeeld hebt, zal het scherm omschakelen naar het High Score Input (hoge score invoerings) scherm. Als je je naam wil invoeren, gebruik dan de vierpuntsdruktoets om de gewenste letters aan te geven en druk knop A in om ze onderaan het scherm te bewaren.

HOE HET SPEL GEWONNEN WORDT

1) Bij de strijd tegen de meeste vijanden is het aan te raden om Dirk bij de vijand vandaan te halen voordat hij zijn aanval begint.

2) Het is in Dirk's voordeel te proberen de bijl in de wacht te slepen en deze gedurende het hele spel te behouden.

3) Door het gehele kasteel zijn waardevolle premies verborgen. Ze kunnen alleen gevonden worden met behulp van de kaars.

Dragon's Lair™ is a trademark owned by Bluth Group, Ltd. All characters, audio, visuals and concept © 1990 Bluth Group, Ltd, used under license from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character designs © 1983 Don Bluth. All rights reserved. Dragon's Lair™ developed by Motivetime Ltd.

YA 10901

Printed in Japan
Imprime au Japon